

Les jeux en ligne nouveaux dangers pour les jeunes ?

Comportement de l'enfant consommateur
Christian Gautellier

Pierron Gregory
Escamilla Mathilde

INTRODUCTION

Le concept de jeu vidéo est un terme générique qui recouvre une hétérogénéité de produits, de support, de pratiques ou en encore de joueur. Les années 50-60 sont les prémisses des jeux vidéo (Premières expérimentation par les hackers dans les laboratoires américains universitaires et/ou militaires). Ce n'est qu'à partir de la période 70-85 qu'un marché impliquant plusieurs circuits s'organise (fabricants de plates-formes, éditeurs et studio de développement, presse spécialisée) Ce marché dominé par Atari reste fragile, complexe et difficilement maîtrisable. Quelques années plus tard, Nintendo entre sur le marché, suivi par Sega dans un premier temps, puis par Sony et Microsoft. On peut donc assister à une guerre des consoles, où les ordinateurs deviennent des supports de jeux qui peuvent concurrencer les consoles (année 90-2000). Parallèlement à cela les années 90-2000, ont connu une croissance exponentielle des sites et des abonnés au réseau Internet, notamment due à la création du world wide web (www) en 1989, de logiciels de navigation (Mosaïque puis Netscape), et plus récemment de l'apparition de l'Internet haut débit. Aujourd'hui un milliards de personnes utilise Internet à travers le monde et ce nombre devrait doubler des les années à venir. (En France 43% de la population a accès à Internet).

Le développement des jeux vidéo, ainsi que celui d'Internet ont engendré l'apparition de nouvelles formes de jeu sur la toile. On peut donc se demander ce qui différencient les jeux vidéo se trouvant sur Internet des jeux sur console, et s'ils représentent un bienfait ou un danger pour les joueurs ?

Pour répondre à cette question, nous analyserons dans une première partie les principales formes de jeux vidéo en ligne afin de mieux connaître leur fonctionnement et en quoi ils suscitent autant d'intérêt auprès des joueurs. Puis dans une seconde partie nous essaierons d'expliquer en quoi ils peuvent être dangereux, et donc représenter une menace chez les jeunes joueurs.

I- Les jeux en ligne, nouvelle attraction pour les jeunes

A- Les jeux flash, des jeux généralement gratuits à destination du jeune public

1- Définition

Le jeu par navigateur ou jeu sur navigateur est un type de jeu en ligne qui se joue par l'intermédiaire d'un navigateur, directement à partir d'Internet, sans qu'aucun téléchargement ne soit nécessaire. On le nommera souvent selon la technologie employée : jeu flash, jeu java, jeu PHP, etc.

Ces jeux sont essentiellement réalisés par des webproducteurs, mais la technologie flash étant assez largement répandue, quelques amateurs ont mis en ligne des productions qui réussissent à rivaliser, par leur qualité, avec celles des professionnels.

Ces jeux sont souvent gratuits et ont des objectifs divers. Certains d'entre eux sont multi-joueurs et permettent d'affronter des adversaires réels.

Ce sont de courtes activités, souvent gratuites qui misent sur la spontanéité et le plaisir immédiat.

2- Où les trouve-t-on ?

Ces jeux sont principalement accessibles via de grands portails où ils sont généralement classés par thèmes. Le nombre de ces jeux sur Internet est très élevé, la rubrique jeux de « Orange » propose plus de 200 jeux flash, tout comme « Yahoo » et « MSN ». Il est devenu indispensable pour les grands portails de proposer un service de jeux en flash, cela permet de une fidélisation des jeunes internautes à leur site.



Pour illustrer nos propos nous prendrons l'exemple du moteur de recherche « Yahoo » et de sa rubrique « jeux » :

Comme on peut le constater les jeux sont classés par catégorie (jeux d'arcade, de réflexion...), en outre il en existe 10 différentes sur ce site. Dans chaque thème

il est possible de trouver au moins dix jeux différents, « Yahoo games » propose d'ailleurs plus d'une centaine de jeux flash. L'accès aux jeux est extrêmement simple. En effet, il suffit de cliquer sur le jeu désiré (notre exemple ici sera « Alchemy »), pour être dirigé vers une autre page où il pourra jouer après quelques secondes de téléchargement.



A partir de cette page il est possible de commencer une nouvelle partie ou bien de se faire expliquer le jeu en cliquant sur « mode d'emploi ». Les explications fournies sont claires et précises, elles permettent aux enfants les plus jeunes de comprendre le jeu.



Dans ce jeu, l'objectif est de transformer le plateau en or pour accumuler des points. Plusieurs niveaux de difficultés sont proposés et une fois la partie terminée, le joueur voit son score ainsi que ces performances affichés. (Le jeu offre la possibilité de rejouer à nouveau)

Pour conclure cette première partie, on peut dire que tous ces jeux constituent la porte d'entrée des plus petits sur Internet et que le risque de dépendance est faible tant que l'activité reste limitée dans le temps. Cependant, il est clair que ce service proposé par la majorité des portails, et par les sites destinés aux enfants (notamment les sites Internet des chaînes télévisées : Jetix, Toowam de France 3..), à pour objectif la fidélisation du jeune public.

Par ailleurs, l'offre de jeu s'étant développée, il est désormais possible de jouer à plusieurs sur un même jeu, ce qui permet d'augmenter la convivialité et certainement le temps passé devant l'ordinateur.

Nous verrons dans notre deuxième partie en quoi ces jeux peuvent représenter un problème pour le jeune public.

B- L'arrivée récente mais remarquée des jeux d'argent et de hasard

1- Les casinos et paris en ligne, danger financier pour les adeptes

Depuis quelques années on assiste à une véritable prolifération des jeux de hasard et des sites de paris sur Internet. Autrefois destinés aux adultes, il semble que les mineurs soient de plus en plus attirés par ces nouveaux jeux. En effet, les jeunes qui maîtrisent bien les nouvelles technologies se tournent de plus en plus vers les sites Internet de jeux de hasard parce qu'ils sont faciles d'accès, pratiques et anonymes. Un mineur possédant une carte de crédit peut donc facilement jouer en ligne. Une étude de la U.S. Federal Trade commission aux Etats-Unis a découvert que sur 100 sites de paris en ligne, 20% n'affichaient aucune restriction concernant l'âge des participants et que la majorité n'avait aucun dispositif efficace pour empêcher la participation de mineurs. De plus, ces sites de paris en ligne savent attirer tout type de public. En effet, on peut désormais parier de l'argent sur tout et n'importe quoi. Les garçons pourront parier sur leur équipe de foot favorite mais les filles elles peuvent également parier sur les couples de star comme par exemple sur la durée du mariage de Brad Pitt et Angéline Jolie. Ces sites ne sont donc plus réservés à un public de parieurs avertis. Leur simplicité de fonctionnement ne met pas assez en exergue la notion d'argent, et de risque financier.

Le site « bet clic », par exemple, permet de parier sur tous les événements sportifs mais aussi sur la politique. Lorsque l'on s'inscrit le site précise bien l'obligation d'être mineur en précisant que le site se réserve le droit de demander des justificatifs. Or nous nous sommes inscrits à plusieurs reprises et jamais le site ne nous a demandé des justificatifs.

Il semble donc relativement évident de pouvoir dépenser de l'argent en pariant sur le net. Ces sites sont donc fortement critiquables concernant la protection des mineurs. Mais ces propos peuvent être nuancés. En effet, on peut citer l'exemple de la française des jeux. Certes la vente de jeux à gratter est interdite aux mineurs, mais tous les vendeurs de jeux ne demandent pas systématiquement les papiers d'identité de l'acheteur. Le site de la française des jeux permet d'ailleurs d'acheter des jeux à gratter via internet et la sécurité n'est pas plus efficace il s'agit simplement de certifier sur l'honneur que l'on est majeur.

2- L'exemple du poker en ligne, succès de l'année 2006-2007

Suite à cette prolifération des jeux d'argent en ligne on note un véritable phénomène de mode : le poker. En effet, depuis quelques mois, la pokermania déferle sur la France. Emissions de télévision, DVD, sites Internet, ouverture de nouveaux lieux de jeu, création de magazines, pas de doute le poker est à la mode. Et, ce n'est pas prêt de s'arrêter...

Le poker, plus précisément le Texas Hold'em (se joue avec deux cartes cachés en main et cinq cartes visibles sur table) est aujourd'hui un jeu en pleine progression. D'après une récente étude, on compte 500 000 joueurs réguliers dans l'hexagone ! Mais comment s'est formée cette ascension ?

- Une diffusion télévisuelle à l'origine du succès

Le vrai déclencheur du phénomène poker, ce sont les premiers tournois filmés. Inauguré aux Etats-Unis, il y a six ans, le concept a fait décoller les audiences outre-Atlantique, avant de se propager en France. L'émission pionnière sur le World Poker Tour, commentée par Patrick Bruel est diffusée sur Canal+ depuis mai 2005. RTL9, Eurosport et Paris Première ont pris le train en marche les mois suivants. Eux aussi diffusent des compétitions.

Désormais, les chaînes gratuites rentrent dans le jeu. TF1 s'associe avec le groupe Partouche afin de produire un grand tournoi de poker dont les multiples qualifications seront retransmises sur les filiales de TF1, Eurosport et Jet TV. Quant à la grande finale, elle devrait avoir lieu à Cannes et être retransmise sur la première chaîne. M6 propose également des tournois de poker entre célébrités animés par Estelle Denis.

Direct 8 de la TNT lance à la fin du mois Direct Poker. Animé par Patrice Laffont dans le rôle du croupier, cette émission proposera aux téléspectateurs de découvrir en direct les jeunes loups du poker français s'affronter pour remporter les 25 000 € de gains et participer aux prochains championnats du monde de Las Vegas. La première émission est prévue dès le 26 janvier.

Le poker bénéficie donc aujourd'hui d'une grande visibilité télévisuelle, ce qui crée un véritable engouement autour de tous les produits le concernant.

- Le poker, un marché juteux

Suite à l'omniprésence du poker à la télévision, s'est développé en France un véritable marché. En effet, la vente de mallette de jeu, par exemple fait parti des meilleures ventes de Noël 2006. On trouve aussi différents supports expliquant les méthodes de jeu, le DVD de Patrick Bruel, par exemple, connaît un grand succès mais il n'est pas le seul à profiter de ce créneau. De plus, au printemps 2006, deux magazines spécialisés ont vu le jour et ont trouvé leur public. Poker Live a vu ses ventes gonfler en quelques mois. Aujourd'hui, il est édité à 50 000 exemplaires. Poker Magazine est aussi dans les kiosques et a sorti son 6ème numéro en ce début d'année.

- Des sites en perpétuelle augmentation



Face à ce véritable phénomène de mode, les sites de poker en ligne sont eux aussi en perpétuelle expansion. Ces sites permettent de jouer en ligne et prodiguent également de nombreux conseils tout en expliquant plus précisément les règles du jeu. Mais ces sites permettent aussi de jouer de l'argent. Les internautes ont alors un compte où ils laissent leur coordonnée bancaire, ce qui permettra au site de les créditer ou les débiter en fonction de leur jeu. Le danger est alors de créer auprès des joueurs les plus jeunes une véritable dépendance alors qu'ils n'ont pas encore l'âge d'aller dans les casinos. Que deviendront-ils alors lorsqu'ils pourront aller à de véritables tables ? De plus, le poker semble arriver également dans les casinos en France. Selon la loi française, la pratique du poker est interdite en France, cependant le Texas Hold'em devrait arriver officiellement dans les casinos français au mois de mars. Deux casinos test (Deauville et Aix-en-Provence) ont rendu leur rapport en fin d'année. Le service des Courses et Jeux finalise les

directives autorisant le poker. D'ici quelques temps, on devrait donc voir apparaître des tables de poker dans tous les casinos, même les plus petits.

- Un apprentissage dangereux pour les jeunes vers les jeux de hasard

On peut se demander si rendre le poker à la mode n'est pas un véritable danger pour les jeunes. En effet, même si ce jeu est présenté comme un jeu technique de passionnés il n'en demeure pas moins un jeu d'hasard et d'argent. Tous les joueurs vous le diront, jouer au poker sans mise d'argent ce n'est pas jouer au poker. En effet, il n'y a pas le même enjeu.

La question ne serait plus alors de savoir si les mineurs peuvent jouer ou pas de l'argent sur les sites mais plutôt comment on prépare les plus jeunes à devenir de futurs joueur de casino. En effet, l'apprentissage de jeu peut créer une véritable dépendance qui entraînera les jeunes joueurs dès la majorité vers les casinos. Citons par exemple, le site des « Neopets ». Ce site immensément populaire chez les préadolescents permet de créer des animaux de compagnie virtuels dont ils doivent prendre soin. Pour ce faire, on invite les jeunes à aller chercher dans des jeux des « néopoints » pour acheter de la nourriture ou d'autres produits. On y retrouve, en particulier, une section inspirée des casinos avec des noms comme « Neopoker », « JubJub », « Black Jack » et « Diceroo ». De plus des études ont prouvé que dans le passé, Neopets a déjà encouragé ses jeunes utilisateurs à visiter les sites de ses commanditaires et à s'y inscrire. Et, bien sûr, les commanditaires en question étaient souvent des sites de casinos et de jeux de hasard en ligne. Mais alors pourquoi un site destiné aux jeunes ados fait-il la promotion de sites de jeux et de paris pour adultes? En préparation de l'avenir! L'industrie du jeu figure déjà parmi les commerces les plus rentables sur Internet, et l'on prévoit que son importance va se décupler d'ici quelques années. L'idée est donc de développer le plus tôt possible chez la nouvelle génération l'habitude et le goût des paris et des jeux de hasard.

C- Les MMOG (jeux massivement multijoueur en ligne) nouvelle tendance chez les adeptes de jeux vidéo.

1- Qu'est ce qu'un MMOG ?

Les MMOG sont des jeux en ligne massivement multi-joueurs :

- c'est un jeu vidéo (divertissement) dans lequel la frontière avec la réalité est parfois faible. (Exemple : Second life : le joueur vit une seconde vie dans un monde virtuel)
- Massivement multi-joueurs : Un jeu avec moins de 32 joueurs n'est pas considéré comme massivement multi-joueurs. Le nombre de joueur varie selon les serveurs de 100 à 25000 simultanément.
- En ligne : la connexion se fait par Internet

Les principales caractéristiques des MMOG :

- La persistance du monde virtuel : En l'absence du joueur, le monde continue sa propre vie. (le monde vit et se développe de manière permanente et autonome)
- Le serveur de jeu : Il assure la permanence des MMOG : il existe autant d'univers de jeu que de serveurs, qui regroupent au maximum quelques dizaines de milliers de joueurs.
- La durée de vie des MMOG est relativement longue par rapport aux jeux vidéo classiques. Le premier MMOG (Ultima Online) sorti en 1997 existe toujours.
- L'interaction entre les joueurs : L'appartenance à un groupe (ou guilde) n'est pas nécessaire dans tout les MMOG, cependant la coopération et l'affrontement entre les joueurs sont les leviers principaux des MMOG. De plus, tous les jeux de ce type possèdent un système de messagerie, permettant de discuter entre joueurs.

Essor et diversité des MMOG :

Le premier succès commercial est Ultima Online en 1997, il sera suivi par LineAge puis Everquest. Ultima Online et Everquest n'ont pas dépassé plus de 550000 abonnés, alors que LineAge a réussi à en obtenir plus de 3 millions en 2003.

2004 est un tournant dans l'histoire des MMOG avec la sortie de Guild War mais surtout avec World of Warcraft (voir 3^{ème} sous partie). Aujourd'hui plus de 13 millions d'abonnements à des MMOG ont été comptabilisés à travers le monde.

En France, l'expansion des MMOG a débuté en 2000 avec un jeu à accès gratuit « la quatrième prophétie » pour tester l'intérêt des français sur ce type de jeu.

L'augmentation du nombre de joueurs s'est accompagnée d'un accroissement de l'offre. En effet, à coté des jeux médiévaux-fantastiques, sont apparus des jeux reposant sur d'autres univers (Star Wars Galaxy), des jeux de tir en vue subjective, des jeux de stratégie en temps réel...Cependant 90% du marché est toujours représenté par les MMORPG (jeux de rôle en ligne : comme LineAge, WoW..).

Le chiffre d'affaires mondial généré par les jeux en ligne devrait tripler d'ici à 2011, passant de 3,4 à 11 milliards de dollars, en grande partie grâce aux MMOG.

Profil des joueurs

- Au niveau géographique les joueurs de MMOG sont plutôt implantés en Asie et aux Etats-Unis.
- La moyenne d'âge des joueurs se situe aux alentours de 26 ans, et les mineurs ne représentent que 20% des joueurs.
- Les femmes représentent 15 à 20% de la population des joueurs.
- Les catégories sociales aisées et citadines sont plus représentées en raison de la nécessité d'avoir un accès haut débit à Internet et de s'acquitter du prix de l'abonnement.
- Temps de jeu hebdomadaire assez important : entre 15 et 25 heures en moyenne par semaine.

Attentes des joueurs

Les joueurs ont des motivations très différentes les uns des autres (elles varient en fonction du profil du joueur : âge, sexe..), cependant lorsque l'on pose la question aux joueurs, plusieurs objectifs réapparaissent régulièrement, donc nous ne nous attarderons pas à donner une liste exhaustive, mais seulement les motivations principales :

- Découvrir et explorer un univers de jeu : ceci est un but commun à tout les jeux vidéo, le joueur cherche à découvrir, à visiter le monde.

- Incarner un rôle dans un monde interactif : selon une étude réalisée auprès de 2500 joueurs, plus de 60% des joueurs de MMORPG déclarent avoir incarné le rôle d'un personnage inventé.
- Interagir avec d'autres joueurs : l'interaction est la clé de ces jeux. En effet, ceux qui désirent jouer en solitaire ne peuvent pas accéder à certaines quêtes ou régions du monde virtuel. Certains individus se font des amis virtuels et d'autres retrouvent simplement des membres de leur famille ou des amis réels dans le monde virtuel.
- Avoir un personnage puissant ou collectionneur : pour certains l'objectif est simplement d'avoir le meilleur personnage, ainsi que les meilleurs objets possibles.
- Vivre un rêve : la création d'un personnage procure au joueur une seconde peau, il peut mettre à l'écart son passé et ses appréhensions, le jeu est une évasion

2- Les aspects économiques du jeu, passage obligatoire pour les adeptes

a- Les aspects économiques de l'accès au jeu

- Il n'est pas nécessaire de posséder un ordinateur dernier cri. En effet, les MMOG exigent moins de puissance que les jeux vidéo traditionnels.
- Un accès haut débit à Internet est impératif. C'est d'ailleurs les offres avec temps de connexion illimité qui a permis l'essor de ce type de jeu.
- Les différents systèmes de commercialisation des jeux :
 - ✓ Les jeux sans abonnements : les sources de revenus des éditeurs proviennent du paiement initial du jeu (entre 45 et 70 euros)
 - ✓ Les jeux avec abonnement : généralement compris entre 10 et 15 euros par mois, sans compter le paiement initial du jeu
 - ✓ Il ne faut pas oublier de rappeler que certains MMOG sont gratuits, et que le paiement conditionne simplement l'accès à une version étendue du jeu. D'autres jeux sont gratuits moyennant l'affichage en jeu de publicité. Cette forme de jeu suscite des réactions diverses chez les joueurs, certains sont pour et d'autres contre.

Le coût représenté par les MMOG constitue, pour de nombreux joueurs un obstacle au jeu. En effet, le prix total du jeu est largement supérieur à un jeu vidéo ordinaire. Les jeux off-line valent entre 45 et 70 euros, alors qu'un MMOG revient à plus de 100 euros pour six mois de jeu, et 300 euros pour deux ans.

Cependant d'autres joueurs considèrent, à l'opposé, que le coût de ce loisir est tout à fait supportable s'il est rapporté au temps de jeu. Certains joueurs sont même abonnés à plusieurs jeux en même temps.

b- L'existence d'une économie propre au jeu

De nombreux MMOG intègrent une dimension économique : une monnaie virtuelle existe, elle permet de faciliter le troc et de réguler le marché des objets trouvés ou créés en jeu, ainsi que d'améliorer son personnage. La richesse constitue un enjeu de pouvoir, elle facilite la progression et permet d'économiser du temps. (Ces jeux sont en quelque sorte un reflet de notre société de consommation : les vêtements, la monture ou encore la demeure sont des signes extérieurs de richesse).

Un Phénomène tout aussi intéressant est apparu : une économie parallèle s'est en effet développée autour des jeux. Plusieurs produits ou services sont proposés sur des plates formes d'échanges connues (eBay, IGE.com ...) voici quelques exemples :

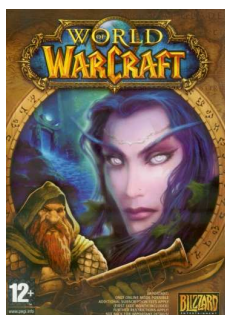
- Le powerleveling : un joueur loue les services d'un autres joueurs plus expérimentés pour qu'il l'aide à accomplir certaines tâches et donc progresser plus vite. Ou bien il joue tout simplement à la place du joueur pour faire progresser son personnage.
- Le change d'argent réel en argent virtuel : certains joueurs achètent la monnaie du jeu pour pouvoir progresser plus vite.
- Les objets virtuels : certains artefacts sont extrêmement difficiles à obtenir, ils peuvent donc se vendre tout comme de vrais objets.
- Les personnages : une fois qu'un individu a perdu l'intérêt pour un jeu il peut revendre son personnage à un autre joueur pour un montant important : jusqu'à 2000 euros le personnage.

Cette économie parallèle s'est considérablement développée ces dernières années, elle s'est même professionnalisée : certains joueurs chinois sont payés pour jouer 12 heures par jour et revendre l'or qu'ils ont collecté durant le jeu. Ces pratiques sont bien sur interdites et peuvent entraîner la suppression de compte. Devant l'ampleur du phénomène, certains éditeurs ont décidé d'encadrer cette pratique commerciale, en créant leur propre système de vente. Même si certains joueurs considèrent qu'il faut encadrer le marché, la majorité d'entre eux rejettent l'idée de l'intrusion de l'argent réel dans le jeu.

c - Un nouveau système

Jusqu'à présent il était simple d'introduire de l'argent réel dans le jeu, mais difficile de transformer des biens virtuels en biens réels. Cependant le jeu « Entropia universe » propose ce système : le jeu permet évidemment de convertir l'argent réel en argent virtuel, mais l'inverse est aussi possible. Les joueurs peuvent même tirer des bénéfices si leur fortune virtuelle s'est accrue. Ce jeu vidéo repose plus sur le principe d'un jeu d'argent où la spéculation joue un rôle primordial. (Exemple : une île virtuelle vendue pour 26500 dollars et une station spatiale vendue 100 000 dollars).

3-Un exemple de MMORPG : le phénomène World of Warcraft



World of Warcraft est un MMORPG développé par Blizzard Entertainment. Le jeu se déroule dans l'univers Warcraft, un univers médiéval-fantastique introduit par Warcraft: Orcs & Humans (1994). Sortie en 2004 WoW est depuis 2005, le plus populaire des MMORPG : il réunit plus de 6 millions de joueurs à travers le monde, et représente à lui seul plus de 51% des abonnés à des MMOG (40% des abonnés sont chinois, et 15% sont européens).

Le jeu existe sous deux formats : une édition classique, et une édition collector (69,99 €). L'édition classique est éditée avec deux boîtes différentes (une Alliance et une Horde). Chaque exemplaire comprend un mois d'abonnement gratuit. Son prix de lancement était de 44,99 €. Depuis novembre 2006, son prix est 19,99 euros.

L'extension « The Burning Crusade » est disponible depuis le 16 janvier 2007 au prix de 34,99 € pour l'édition classique et 69,99 € pour la version collector

Le jeu, comme la plupart des MMORPG, nécessite un abonnement. Le joueur a le choix entre trois plans d'abonnement

- Un mois d'abonnement : 12,99€
- Trois mois d'abonnement : 35,97 € (soit 11,99 € par mois)
- Six mois d'abonnement : 65,94 € (soit 10,99 € par mois)
- Il existe une version « découverte » donnant accès au jeu gratuitement durant quinze jours

seulement et avec des personnages ne disposant pas de toutes leurs fonctionnalités. Le compte et les personnages créés durant cette période d'essais peuvent être conservés dans le cadre d'un abonnement, mais après achat du jeu.

Bien que le jeu soit présenté comme massivement multi-joueurs, il y a des limites au nombre d'individus pouvant jouer en même temps en tant que personnage du monde virtuel. Par conséquent, Blizzard divise la communauté des joueurs en différents serveurs.

Cela permet, en attribuant à chaque serveur certaines caractéristiques, de fournir une expérience de jeu qui correspond autant que possible aux attentes variées des joueurs.

- les serveurs « JcE », pour Joueur contre Environnement. (aventure traditionnelle)
- les serveurs « JcJ », pour Joueur contre Joueur, où un joueur peut combattre (et être attaqué par) des joueurs de la faction adverse à tout moment.
- les serveurs « JdR », pour Jeu de Rôle, où les joueurs jouent leur personnage.
- les serveurs « JdR JcJ », longtemps demandés par les joueurs et enfin créés par Blizzard.

Ils mêlent serveurs « JdR » et « JcE ».

Faisant partie d'un monde imaginaire nommé Azeroth, le joueur choisit son personnage parmi huit races disponibles divisées en deux catégories: l'Alliance et la Horde. Ainsi, si l'Alliance propose un Humain, un Nain, un Gnome ou un Elfe de la Nuit, la Horde mettra à disposition un Orc, un Troll, un Tauren ou encore un Mort-vivant.

En plus du choix de la race de son personnage, la personnalisation comprend le choix d'une classe parmi les neuf suivantes : guerrier, mage, voleur, prêtre, chasseur, druide, démoniste,

paladin et chaman. Le choix de la classe influence le style de jeu et l'accès à certains domaines de compétences ou d'objets.

Le principe général consiste à effectuer des quêtes qui ne sont que des variations très bien scénarisées de « tuer x monstres » ou « ramener y objets ». Tuer des monstres et faire des quêtes rapporte de l'expérience. Au bout d'un certain nombre de points d'expérience gagnés, le joueur augmente d'un niveau, ses caractéristiques, sa puissance et ses points de vie augmentent. Outre l'expérience, les quêtes récompensent également le joueur en équipement, réputation et argent. WoW propose aussi un système d'artisanat (dépeceur, forgeron, ...) et de compétences secondaires (pêche, secourisme, cuisine), permettant aux joueurs de récolter des ressources et de les transformer pour les vendre ou les utiliser.

Au bout du compte WoW se résume souvent à avoir le meilleur niveau et équipement possible pour son personnage. Ce principe somme toute assez simple est néanmoins très addictif et peut rendre le joueur dépendant, en effet WoW n'a pas vraiment de fin et il faut compter plusieurs centaines d'heures pour arriver au niveau 70 (niveau le plus élevé possible).



Il ne faut pas non plus oublier de rappeler que WoW à sa propre monnaie : les pièces d'or. On peut trouver sur le net des sites faisant le commerce de ces pièces : sur le serveur Européen Uldaman on peut échanger 1000 pièces d'or contre 62 dollars, alors que sur le site Game4power.com elles ne valent que 50 dollars.



Les objets trouvés lors de quête sont eux aussi classés en fonction de leur rareté. Certains ne valent rien et d'autres sont quasiment introuvables. Certains joueurs passent des jours, voir des semaines entières pour obtenir un équipement désiré.



Et enfin, il ne faut pas oublier que dans ce jeu l'interaction entre les joueurs est très présente. Tout joueur peut communiquer instantanément avec n'importe quels autres joueurs : il lui suffit juste d'écrire son message et il apparaît sur l'écran.

II- Les jeux en ligne nouvelles menaces pour les jeunes ?

A- Les MMOG dangers ou aide au développement social des adeptes?

1- Les dérives des jeux type MMOG et notamment les « jeux de rôle »

Etant donné que le jeu est une source de plaisir solitaire ou entre amis, nous essaierons d'expliquer dans cette partie, comment le joueur peut s'accoutumer à son loisir au point de ne plus pouvoir s'en passer et donc de s'exposer à certains risques.

- **Des phénomènes graves qui restent marginaux**

La presse a relaté de nombreux faits divers concernant la pratique de MMOG, cependant aucuns des actes décrits ci-dessous ne se sont déroulés en France. En effet, la pratique de ce type de jeu a parfois eu de graves conséquences :

- Un enfant est décédé faute de soins de la part de ses parents (trop de temps passé à jouer en ligne)

- Un meurtre lié au jeu : Un joueur chinois qui avait obtenu un « sabre dragon » objet rarissime dans le jeu « Legend of mir 3 », l'avait confié à l'un de ses amis de jeu. Celui-ci revendit l'objet pour 665 euros. Fou de rage, l'individu qui avait prêté l'objet poignarda son ami de façon mortelle. Il fut condamné à mort avec sursis.

- Un sud-coréen est mort d'épuisement : à force de jouer, de ne pas s'alimenter il fut retrouvé mort d'épuisement devant son ordinateur.

Cependant ces phénomènes restent marginaux, le principal problème rencontré lors de la pratique de ce type de jeu est la dépendance (source : Thomas Gaon : spécialiste du traitement de l'addiction et de la dépendance).

- **A quoi est due la dépendance ?**

La dépendance varie selon trois paramètres : le sujet (le joueur), l'objet (le jeu) et l'environnement.

L'environnement : les valeurs véhiculées par la société dans laquelle un individu vit (dépassement de soi, performances...) ainsi que son environnement direct (famille, amis) jouent un rôle dans l'apparition de la dépendance (exemple : famille distante, pas d'amis...).

Le sujet : il existe un terrain favorable à la dépendance lorsque l'individu est une personne fragile, ou en manque de repères.

Le jeu : En ce qui concerne les MMORPG les facteurs de dépendance émanent principalement du jeu lui-même, cela s'explique par différents facteurs :

- La durée de vie du jeu est quasiment infinie, ce qui implique que l'on peut ne jamais s'arrêter de jouer.
- Ces jeux évoluent en permanence, le joueur est donc en situation d'attente permanente.
- Le fait de payer un abonnement incite l'individu à jouer plus souvent pour rentabiliser son investissement.
- Les joueurs ont l'impression d'avoir des rapports sociaux en jouant. Ils ont mêmes parfois des obligations de présence en ligne envers leur guilde.
- La ressemblance du monde réel avec le monde virtuel, peut faire croire aux joueurs qu'ils ont le choix entre la vie réelle et la vie utopique (à travers son avatar).

Même si ce phénomène de dépendance ne touche qu'une minorité des joueurs, il faut rappeler que la dépendance peut entraîner de graves conséquences. Pour illustrer nos propos nous prendrons l'exemple d'un adolescent de 16 ans, poussé à suivre une psychanalyse par ses parents pour conduite addictive aux jeux vidéo et pour son arrêt définitif du lycée en classe de seconde. Cet adolescent est diagnostiqué enfant précoce par un QI de plus de 135, cependant il est en conflit permanent avec ses parents. Ils sont désespérés de le voir arrêter le lycée en classe de seconde pour consacrer tout son temps à jouer à « Anarchy On Line » : MMORPG qui met en scène un futur inspiré de la culture « Cyber Punk. ». Univers dans lequel on peut chatter et où le joueur incarne un personnage qui a souvent pour origine l'univers de « l'Heroic Fantaisy ». L'adolescent est passionné par cet univers en perpétuelle évolution, ou il peut changer d'avatar selon son humeur du moment. L'adolescent refuse d'avoir des obligations vis à vis de ses parents, mais accepte en revanche d'être présent sur Internet à chaque fois que sa guilde a besoin de lui. Cette dépendance est donc principalement due au concept du jeu mais aussi à cause de son environnement direct. (Père très absent par son travail, Une mère qui est très dure). A la suite des quelques consultations, l'adolescent a accepté, non sans difficultés, de définir des tranches horaires de jeu et de reprendre une scolarité. Pour éviter ce genre de dérive, il semblerait

important de mettre en place des moyens de préventions, pour éviter d'avoir recours à des moyens de guérisons pas toujours évident à accepter.

Les mineurs constituent donc un public fragile que la société tente de protéger. Les MMOG encore plus que les jeux vidéo constituent un risque pour ce type de public. C'est pourquoi de plus en plus de jeux intègrent la fonction de contrôle parentale, imposée dans certains pays comme la chine. En effet, « Wolrd of Warcraft » comporte un système qui permet aux parents de définir la durée de connexion et les plages horaires de jeu. Même si cette solution n'est pas parfaite, elle reste un moyen fiable de contrôle de l'activité des mineurs.

2- Que peut apporter de positif une pratique des jeux vidéo ?

- En règle générale

Plusieurs études récentes montrent que les jeux vidéo peuvent avoir de bons côtés :

✓ mai 2003 : des chercheurs américains estimaient ainsi dans la revue Nature que les jeux vidéo permettaient d'augmenter l'acuité visuelle et amélioraient la gestion de l'espace (reconnaissance et mémoire de formes).

✓ juillet 2005 : le Dr Mark Griffiths publiait dans le très sérieux British Medical Journal les conclusions de sa dernière étude. Selon lui, les jeux vidéo pourraient atténuer la douleur ressentie par certains patients, notamment des enfants sous chimiothérapie. Ils font des merveilles pour rééduquer les patients victimes de brûlures de la main, d'atrophie musculaire ou de blessures des membres supérieurs...

✓ Ils ont également été utilisés avec succès dans certains programmes visant à augmenter les capacités spatiales et sociales chez des enfants victimes de retard mental et d'autisme...

✓ Tout récemment, une étude scientifique de l'Université de New York est venue elle aussi enfoncer le clou : une centaine d'étudiants entrant à l'université ont subi une batterie de tests et d'analyses. A l'issue de ces expériences, les professeurs sont arrivés à la conclusion que ceux qui jouaient aux jeux vidéo étaient mieux protégés contre le vieillissement cérébrale, mais aussi meilleur à la gestion d'opérations multitâches.

Ces différentes études nous montrent que les jeux vidéo ne sont pas totalement néfastes pour la santé, et qu'ils permettent au contraire de développer certaines aptitudes de façon plus prononcée que ceux qui ne pratiquent pas cette activité.

- Le cas particulier des MMOG

Outre les problèmes liés aux jeux massivement multi-joueurs en ligne, et les aspects positifs d'une pratique des jeux vidéo en règle générale, on peut se demander si les MMOG ont aussi de bons côtés qui leurs sont propres ?

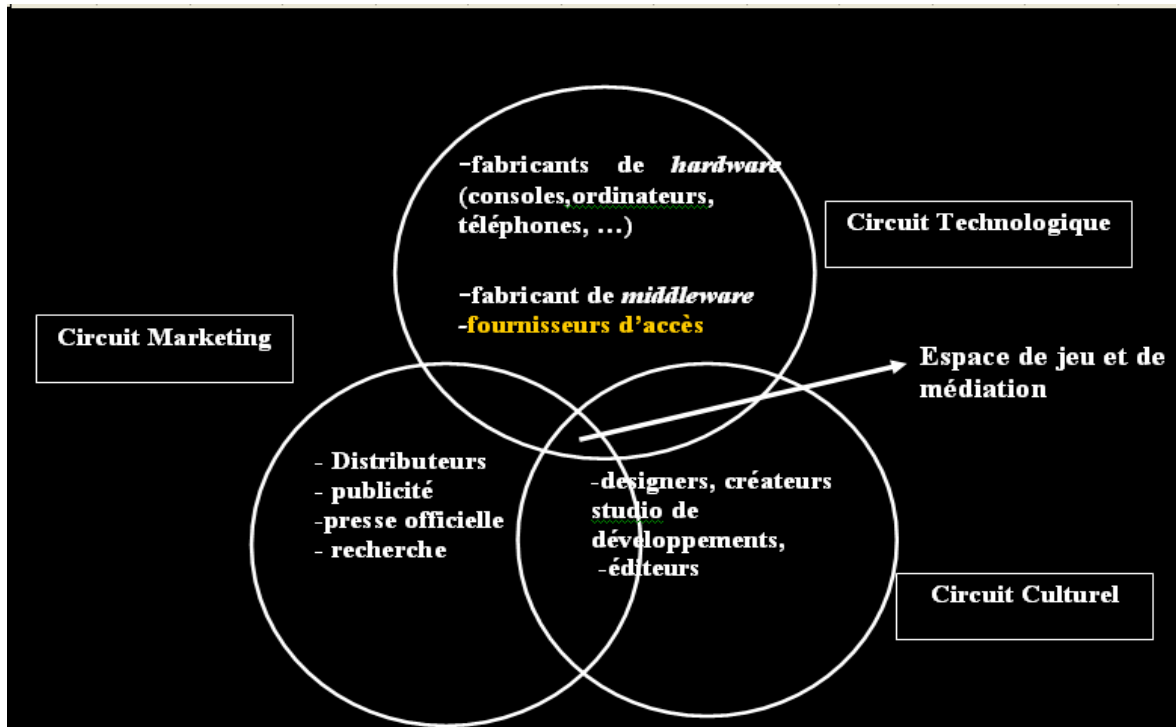
A cette question on peut répondre que seuls les jeux massivement multi-joueurs en ligne peuvent engendrer la création de communauté virtuelle.

Définition :

Le terme de « communauté virtuelle » désigne des personnes réunies via Internet par des valeurs ou un intérêt commun (par exemple une passion, un loisir ou un métier). L'objectif de la communauté est de créer de la valeur à partir des échanges entre membres, par exemple en partageant des astuces, des conseils ou tout simplement en débattant d'un sujet.

La mise en place d'une communauté virtuelle peut être bénéfique pour un site web ou un jeu vidéo, car elle crée un sentiment d'appartenance chez les membres et permet de faire évoluer le jeu dans une démarche participative.

De plus, une communauté d'utilisateurs de taille importante peut être valorisante pour l'image du jeu, car elle procure un fort capital de sympathie et crée un sentiment de confiance chez l'internaute.



Dans les MMOG l'espaces de jeu et de médiation (voir graphique ci-dessus), est différent des jeux vidéo traditionnels, en effet cet espace donne une grande liberté aux joueurs en ce qui concerne la définition du jeu. De plus, c'est un espace de médiation, c'est-à-dire que les développeurs du jeu peuvent entrer en contact avec les joueurs pour apporter des améliorations, pour connaître les envies des joueurs, pour faire des sondages... Dans le cas des jeux vidéo traditionnels, une fois mis sur le marché ils ne peuvent plus être modifiés contrairement aux MMOG.

En pratique

- On a pu constater l'apparition de mini-jeux organisés par des communautés de joueurs dans de nombreux MMOG, comme l'organisation d'un concours de pêche dans LineAge, la reproduction d'une scène de mariage tiré du film Monthy Python dans le jeu Dark Age of Camelot... On peut donc dire que les joueurs redéfinissent le jeu à travers la création de nouvelles activités non prévues à l'origine par les créateurs du jeu.

- Un reproche souvent fait aux MMOG est le fait que les liens qui se créent ne sont que virtuels et qu'ils ne remplaceront jamais de vrais rapports. Cependant, on a déjà constaté que des guildes de joueurs, qui se sont donc connus de façon virtuelle, ont liés des liens bien plus forts qu'une simple passion partagée. En effet, des individus s'étant connus sur Ultima Online, se sont rencontrés dans la vie réelle pour partager d'autres activités (danse, Karaoké...) et ont finalement créé de véritables liens amicaux.

B- Les mesures de contrôle des autorités face à de nouveaux dangers

Face à la prolifération des jeux en ligne, il semble important de se demander ce que font les autorités pour protéger les jeunes. Que ce soit les jeux de rôle en ligne ou les jeux de hasard, chacun comporte de véritables dangers pour les jeunes et il semble nécessaire de les contrôler.

1- Des jeux de plus en plus accés vers le communautarisme, nécessitant un contrôle

Outre le danger d'addiction, les jeux de type MMOG posent le problème de contrôle des espaces communautaires. En effet, comme nous avons énoncé précédemment, ces jeux sont de véritables « lieux » d'échange dont les joueurs constituent une véritable communauté. Un joueur de 15 ans, par exemple, peut devenir le complice d'un autre joueur de 35 ans. Ce dernier sait-il alors à qui il s'adresse ? En effet, on ne parle pas à un jeune de 15 ans comme à un adulte. Les MMOG sont donc susceptibles de constituer un risque pour ce type de public. Si certains jeux s'adressent spécifiquement aux mineurs, il n'en demeure pas moins que des contrôles sont en pratique difficiles à opérer. Outre les risques liés à l'environnement dans lequel les joueurs évoluent, les mineurs sont susceptibles d'être exposés par les autres joueurs à des contenus préjudiciables, y compris dans les jeux pour enfants, dès lors qu'une interaction est possible. Ce risque est commun à d'autres systèmes de communication comme les sites de discussion en ligne.. Les jeux flash ne sont également pas épargnés. En effet, ces jeux peuvent aussi parfois représenter un danger pour les jeunes. Même si la majorité des jeux flash que l'on trouve sur la toile sont sans danger, quelques nuances sont à apporter concernant ce type de jeu.

- **Une création d'adresse électronique obligatoire**

En effet, l'accès à certains jeux est conditionné par la création d'un compte sur le portail en question. Il est bien sûr précisé, que cette création n'est pas payante, cependant l'individu qui crée un compte se verra recevoir de nombreux mails communiquant sur les différents jeux, les prix à gagner, le classement par rapport aux autres joueurs... Les jeux nécessitant une création de compte sont généralement les jeux qui se jouent à plusieurs (créations de plusieurs comptes). L'objectif est double : voir le nombre d'adhérent au portail augmenter, mais aussi la possibilité de communiquer sur les jeux. Cela constitue un mécanisme incitatif surtout à destination des jeunes enfants, et peut donc représenter un risque.

- **Les jeux avec dotations**

Ici nous prendrons l'exemple des jeux sur le site « Orange » : les jeux à dotations sont classés dans une catégorie spéciale, ils sont donc facilement reconnaissables. A la différence des simples



jeux flash qui ont pour unique but de se divertir, ou de passer un bon moment entre amis, les jeux à dotations ont un principe addictif dû aux cadeaux qui sont offerts aux joueurs.

Sur le portail « Orange », le principe est simple : premièrement, il faut posséder un compte « Orange » pour jouer. Ensuite 56 jeux à dotations sont proposés : à chaque participation à l'une de ces activités le joueur reçoit un nombre de « Joyaux » (points) plus ou moins important en fonction de sa performance. Les joyaux ne peuvent pas être perdus et plus vous collectez de joyaux, plus vous débloquez de fonctions. Quelques exemples :

- Accès illimités aux jeux
- Toutes les options de la communauté (chaque joueur est représenté par un avatar, dont il peut modifier l'apparence grâce à des objets comme les

lunettes, la casquette...certains objets n'étant pas disponible au départ peuvent être achetés par la suite, grâce aux joyaux accumulés)

- Jouez et gagnez de l'argent (il est clairement dit que cette option est réservée aux individus de plus de 18 ans, cependant la vérification de l'âge se fait à l'aide d'une case à cocher pour confirmer que l'on est bien âgé de plus de 18 ans, or ceci peut être fait par un très jeune enfant s'il a envie d'accéder aux jeux).

Les jeux à dotations permettent aussi de lancer et de recevoir des défis, de plus la collection de joyaux est affichée ainsi que le profil des meilleurs joueurs.

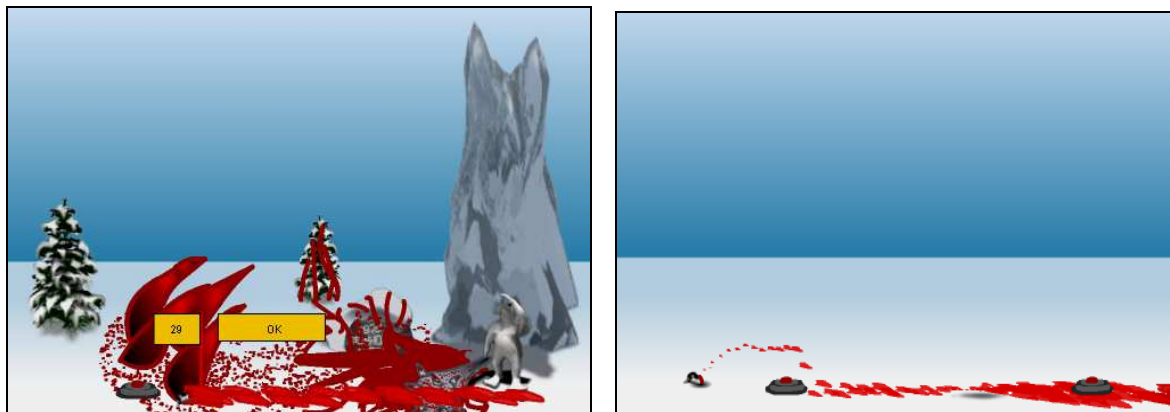
Tout est mis en place pour susciter l'envie de jouer et donc créer une addiction.

- **Des jeux pas toujours éthiques**

Aujourd'hui, un enfant à 1 chance sur 3 d'être confronté à des images choquantes sur le Net, que ce soit à partir de l'ordinateur ou du téléphone portable :

- en cherchant un site sur un moteur de recherche
- en cliquant sur un lien
- en téléchargeant films et musiques

Sur Internet, l'enfant peut trouver un univers de violence qui va des pages Web où règne un humour cruel typiquement adolescent à des sites qui n'hésitent pas à diffuser des images de torture et de sadisme. Mais il existe aussi des jeux flash dont le contenu n'est que violence : par exemple les jeux Yeti sport, où l'objectif est de lancer à l'aide d'une massue un pingouin le plus loin possible. Durant le lancer le pingouin saigne énormément, et lorsqu'il rebondit sur une mine au sol il est décapité. Comme le montre les images page 24, le sang coule abondamment de l'animal, ce qui peut être choquant si c'est un enfant qui joue. En outre l'accès à ces jeux est évidemment très simple.



- **La publicité présente dans certains jeux flash**

On pourra prendre pour exemple le fameux jeu Neopets. En effet, ce jeu permet aux enfants d'élever des petits monstres, de les faire évoluer puis à l'occasion les faire affronter d'autres monstres. Aujourd'hui il y a environ 30 millions d'individus jouant à Neopets, et se sont en majeure partie des enfants. Aux premiers abords ce jeu paraît tout à fait adapté aux enfants, mais on peut vite s'apercevoir que derrière ce monde féérique se cache des enjeux financiers importants. Nous ne dresserons pas une liste exhaustive des différentes formes d'activités dissimulées mais seulement quelques exemples :

- Les valeurs transmises par le jeu : tout comme Pokémon, Neopets véhicule des valeurs capitalistes reposant sur la perpétuelle acquisition de point pour pouvoir valoriser sa créature et affirmer son statut par rapport aux autres joueurs.
- Le site est utilisé comme un espace publicitaire pour ses sponsors. (publicité grâce à des bandeaux publicitaires ou placement de produits)
- Les services payants : ce jeu se veut gratuit, mais certains jeux qui permettent d'obtenir plus de Neopoints (monnaie du jeu) ou des objets rares sont payants.
- Les produits dérivés Neopets : il est aussi possible d'accéder à partir du site à une liste regroupant tout les produits à l'effigie des petits monstres.

Des mécanismes d'information existent pour sensibiliser les parents sur certains risques, ainsi que des recours pour protéger les mineurs à l'égard des contenus préjudiciables.

Quels sont alors les moyens d'action ?

- La classification de l'environnement de jeu

Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), sensible à l'intérêt des consommateurs, a mis en place un système de classification des jeux vidéo. Ce système a été repris et amélioré au niveau européen par l'Interactive Software Federation of Europe (ISFE) sous le nom de classification PEGI (Pan European Game Information).

Conçu pour éviter qu'en fonction de leur âge les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisirs aux contenus inappropriés, le système est soutenu par les principaux fabricants de console, ainsi que par la plupart des éditeurs et des développeurs européens de logiciels de loisirs.

Le système de classification par âge comprend deux éléments complémentaires. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes : 3+, 7+, 12+, 16+ et 18+. Le second est une série de descripteurs de contenu. Ces icônes qui figurent au dos du paquet indiquent si nécessaire la nature du contenu potentiellement préjudiciable. En fonction du type de contenu, il existe 6 icônes. La nature préjudiciable potentielle du contenu doit s'apprécier en fonction de la recommandation d'âge. Ce système repose sur un choix de classification fait par l'éditeur lui-même, en fonction d'un référentiel établi par l'ISFE. Il est possible de déposer des réclamations auprès de l'ISFE en cas de classification contraire aux critères définis.

La signalétique est donc très importante pour aider les parents novices en matière de jeu vidéo à surveiller leurs enfants. Ce système semble donc très intéressant mais il ne concerne pour le moment que les jeux vidéo et jeux de Pc et pas encore le monde virtuel et les jeux en ligne. Il ne prend donc pas en considération les risques d'être exposés à des contenus préjudiciables émanant d'autres joueurs (messages choquants par exemple) lors de jeux en ligne. C'est la raison pour laquelle l'ISFE prépare actuellement l'adoption d'un système PEGI Online pour adapter son système à ces nouveaux jeux.

- La responsabilité des acteurs du jeu

Comme l'a indiqué le Forum des droits sur l'internet, dans la Recommandation « Les enfants du Net, l'exposition des mineurs aux contenus préjudiciables sur l'internet » du 11 février 2004, *« on ne saurait [...] renvoyer aux seuls parents et à la mise en place de logiciels de contrôle parental la responsabilité de prévenir l'exposition des jeunes publics à des contenus préjudiciables. Seule une combinaison des leviers juridique, technique et pédagogique et*

d'une volonté politique affirmée paraît ainsi pouvoir apporter des réponses pertinentes » à la problématique de la protection des mineurs sur Internet.

Il semble donc important, premièrement, de responsabiliser les éditeurs de jeu. La conservation d'un certain nombre de données (messages échangés, déplacements, objets portés) par les éditeurs s'avère donc indispensable aux fins de preuve, ce qui ne va pas sans susciter des risques d'atteinte aux libertés fondamentales des joueurs. Mais l'attention des joueurs doit être également attirée sur le fait qu'ils sont responsables des propos qu'ils tiennent dans le jeu. Ils doivent veiller au respect des dispositions protégeant les mineurs contre l'exposition à des contenus préjudiciables. Cette vigilance à l'égard des mineurs heurte une partie des joueurs, qui ne connaissent pas forcément l'âge de leur interlocuteur en jeu. De plus, la solution qui consisterait à cantonner les mineurs sur des serveurs dédiés apparaît inadaptée et est globalement rejetée. Elle serait non seulement difficile à mettre en œuvre, mais aussi dangereuse car elle désignerait l'endroit le plus adapté pour s'adonner à la recherche de proies mineures.

Mais quels sont alors les recours en cas de dommage ?

En Droit français, c'est en premier lieu la responsabilité civile de droit commun qui peut être retenue. Il est utile de rappeler que plusieurs textes répressifs protègent les mineurs contre l'exposition aux contenus les plus graves :

- **l'article 227-24 du Code pénal** dispose que « le fait soit de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine est puni de trois ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur »

- **l'article 2 de la loi du 16 juillet 1949** sur les publications destinées à la jeunesse rappelle également que celles-ci « ne doivent comporter aucune illustration, aucun récit, aucune chronique, aucune rubrique, aucune insertion présentant sous un jour favorable le banditisme, le mensonge, le vol, la paresse, la lâcheté, la haine, la débauche ou tous actes qualifiés crimes ou délits ou de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse, ou à inspirer ou entretenir des préjugés ethniques. Elles ne doivent comporter aucune publicité ou annonce pour des publications de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse. »

- **la loi du 17 juin 1998** relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs, prévoit aux articles 32 et suivants que lorsqu'un jeu électronique mis à disposition du public « présente un danger pour la jeunesse en raison de son caractère pornographique ou de la place faite au crime, à la violence, à la discrimination ou à la haine raciales, à l'incitation à l'usage, à la détention ou au trafic de stupéfiants, l'autorité administrative peut [...] interdire » de le proposer à des mineurs et de faire de la publicité sur celui-ci, sauf dans les lieux dont l'accès est interdit aux mineurs.

Mais outre la répression il semble que la meilleure protection soit la prévention. Il est donc de la responsabilité de chaque joueur de dénoncer des joueurs aux propos douteux, et aux éditeurs de sites de ne pas négliger les contrôles.

2-Le détournement de la loi des sites de jeu de hasard

- Une législation plus ou moins restrictive à l'international

De manière générale, l'autorisation de proposer jeux de hasard doit répondre à une réglementation particulière. Cette réglementation varie selon les pays et peut être plus ou moins restrictive. Cependant, une règle semble prédominer à savoir l'interdiction des jeux de hasard en ligne. La raison principale de cette interdiction étant l'impossibilité de contrôle pour les pouvoirs publics. Mais comment font alors tous ces sites pour être diffusés ?

On assiste alors à un véritable détournement des lois mises en place. En effet, les détenteurs de sites d'argent en ligne contournent les lois mises en se basant dans des pays où les jeux en ligne sont autorisés comme par exemple le Costa Rica ou quelques îles des Caraïbes. Mais quels sont les réglementations françaises à ce sujet ?

- La législation française en matière de jeu de hasard

En France, la législation sur les jeux d'argent est particulièrement restrictive car les courses de chevaux, loteries, poker et casinos sont une importante source de revenus pour les caisses de l'Etat. L'organisation des jeux en France est confiée à trois opérateurs : la **Française des jeux** pour les loteries, grattages et paris sportifs ; le **PMU** (*Pari Mutuel Urbain*) pour les courses hippiques ; et les **casinos** pour les machines à sous et jeux de table (roulette, poker, etc...). Les deux premiers sont plus ou moins directement contrôlés par l'Etat, les

derniers lui reversent une bonne partie de leurs revenus issus des jeux. Les jeux de hasard n'ont donc pas leur place face à ce monopole de l'Etat. Ces derniers dénoncent alors auprès de la commission européenne de Bruxelles, le non respect du principe de la libre prestation de services à travers la Communauté énoncé par l'article 49 du Traité instituant la Communauté européenne (TCE).

- L'exemple de l'affaire Gambelli rendu par la cour européenne de justice, première jurisprudence applicable aux jeux et paris en ligne

Ce groupe italien possédait un site de paris en ligne. Il a donc été poursuivi par l'Etat Italien qui a invoqué le non respect de l'ordre public. Suite à un recours de la société Gambelli, la cour européenne de justice a rejeté les motifs de l'accusation. En effet, la Cour estime que dans la mesure où les autorités d'un État membre incitent et encouragent les consommateurs aux jeux de hasard, les autorités de cet État ne peuvent pas invoquer l'ordre public pour justifier des mesures restrictives. En bref, on peut prétendre protéger l'ordre public si l'on fait soit même de la publicité à l'égard des jeux d'argent monopole d'Etat. La Cour ne déclare pas formellement que le monopole italien est contraire au droit européen, mais semble toutefois indiquer qu'en absence d'une politique de modération du jeu cohérente, les Etats membres doivent arrêter d'invoquer des raisons d'ordre public pour justifier des mesures restrictives, qui sont en réalité devenues une forme déguisée de protectionnisme.

Il semble donc que la législation en matière de jeu d'argent en ligne nécessite une véritable restructuration. Les pouvoirs publics au lieu d'exercer systématiquement leur monopole dans ce domaine devraient plutôt penser à protéger les joueurs et notamment les mineurs en contrôlant les sites. Quels sont alors les mesures mises en place ?

2-Une volonté de mise en place de mesure pour lutter contre ce détournement

Depuis quelques années, on assiste à une véritable volonté de la part des pouvoirs publics de contrôler tous ces sites.

- La modification du « Wire Act » aux Etats-Unis

Le Sénat américain a adopté de façon inattendue, en septembre 2006, une disposition interdisant les paiements par carte de crédit, virements ou transferts de fonds, afférents à des

paris en ligne de citoyens américains. Il s'agit d'une modification du « Wire act » de 1961 qui prohibait déjà le jeu sur internet cette interdiction ne s'appliquait pas aux paris sportifs, au poker et aux jeux de casinos en ligne. Cette nouvelle disposition change tout cela pour les industriels du jeu payant en ligne qui ne pourront plus désormais officier aux Etats-Unis. Le dirigeant du site *BetonSport* en a d'ailleurs subi les conséquences. En effet, ce dernier alors qu'il allait en vacances à Dallas a été arrêté par les autorités. Son site alors coté en bourse a été immédiatement fermé.

- Les mesures prises en Grande-Bretagne

Le gouvernement britannique a déposé à la Chambre des Communes un projet de loi très attendu par l'industrie du jeu : le "Gambling Bill", qui vise à modifier de manière fondamentale la réglementation des jeux et paris au Royaume-Uni. Avec cette nouvelle loi, le Royaume-Uni est sur le point de rejoindre Malte, premier Etat membre de l'Union européenne à s'être doté d'une législation complète sur les jeux et paris par voie électronique. La future loi sur les jeux s'articulerait autour de trois principes fondamentaux :

- la protection des mineurs et d'autres personnes vulnérables contre les dommages causés par le jeu
- la lutte contre le crime organisé (blanchiment de capitaux, etc.)
- le contrôle de l'honnêteté du jeu.

- La mise en place de nouveau contrôle par la France

Jean-François Copé a présenté, au Conseil des ministres du 18 octobre 2006, une communication relative au plan d'action interministériel pour mieux contrôler les jeux d'argent en ligne. Objectif : maintenir une organisation des jeux reposant sur un nombre limité d'opérateurs fortement encadrés. En raison des risques qu'ils comportent, les jeux d'argent sont soumis à un contrôle spécifique de la part des pouvoirs publics. Afin de contrôler les conditions d'enregistrement et d'exploitation des activités de jeux, leur organisation est confiée à un nombre limité d'opérateurs. Ces règles s'appliquent désormais aux jeux d'argent en ligne. Ce plan d'action interministériel a pour objectif de renforcer la lutte contre les sites proposant des jeux d'argent illégaux. Il comprend trois mesures principales :

- la systématisation des poursuites judiciaires contre les personnes se livrant à de la publicité en faveur de sites de jeux illégaux, ainsi que leurs complices.

- L'examen d'un renforcement des sanctions contre de ce type de publicités dans le cadre de la discussion du projet de loi relatif à la prévention de la délinquance à l'Assemblée nationale
- La mise en place d'un observatoire des jeux d'argent liés aux nouvelles technologies, piloté par le ministère de l'Intérieur, pour effectuer une veille sur internet.

Le Gouvernement poursuivra par ailleurs la promotion d'une politique de jeu responsable. Un comité consultatif pour l'encadrement des jeux et du jeu responsable (COJER) a d'ores et déjà été créé. De plus, la Française des jeux et le PMU doivent élaborer un plan d'action dans ce domaine. Le Gouvernement a également signé avec les syndicats d'exploitants de casinos un protocole prévoyant, notamment, la vérification des identités à l'entrée.

On ne peut donc nier la volonté de la part des pouvoirs publics de renforcer les mesures concernant les jeux d'argent en ligne. Les textes se doivent d'être cohérents avec les réglementations européennes. En effet, la protection des mineurs semble essentielle. Il est important de rappeler que dans les jeux de hasard on perd souvent plus d'argent que l'on en gagne !

Conclusion

On peut aisément dire que les jeux en ligne ne sont donc pas près d'arrêter leur expansion. En effet, depuis leur apparition ils ont créé de véritables adeptes et même de nombreuses communautés d'internautes. De manières générales, il semblerait inapproprié de les interdire, de plus devant le succès des différents jeux en ligne sur ordinateur, les éditeurs de consoles se lancent eux-aussi dans l'aventure des jeux en ligne : il est désormais possible avec les consoles nouvelle génération de se connecter à Internet. Cette nouvelle possibilité, permet donc aux jeunes enfants de jouer avec d'autres individus à leurs jeux favoris sans déboursier d'argent. Mais ils peuvent aussi discuter ensemble comme sur le service de messagerie proposée dans les MMOG sur ordinateur.

Il semblerait donc important de renforcer la communication sur les divers dangers liés à la pratique de jeux sur Internet, car nous l'avons vu précédemment, il est plus simple de prévenir que de guérir. Une prévention accrue est donc nécessaire que ce soit de la part des pouvoirs publics, des parents ou des internautes eux même.